Séance n° 5 : Scratch « Corriger »

Objectifs :	Rechercher les anomalies dans un programme
Notions :	Utiliser les commandes des blocs, les modifier et vérifier son programme pour valider
Durée :	50 min
Matériel :	Ordinateur + Application Scratch (voir les liens séance 3) Annexe 1 (3 cartes : les bons trajets) Annexe 2 (6 programmes à télécharger : séance 5 bug 1, séance 5 bug2, séance 5 bug3, séance 5 solution1, séance 5 solution2, séance 5 solution3) – à télécharger sur le site de la DSDEN85

Déroutement

Etape n°1 (collectif) Rappel de la séance précédente (10min)

- L'enseignant(e)
 - Rappeler qu'un même programme peut s'écrire de différentes façons
 - Présenter les différents programmes à corriger

Conseil : Des images représentant le tracé du lutin peuvent être utilisées pour aider les élèves.

Etape n°2 (groupe de 2) Corriger les programmes

• Les élèves modifient les programmes de chaque carte afin de déplacer le lutin du point vert au point orange. Ils doivent modifier les valeurs des blocs ou l'ordre des blocs. **La validation** se fera en lançant le programme (**le lutin ne doit plus se plaindre et arriver au point orange**).

Attention : si le lutin touche les bords de la carte, il s'arrête.

- Carte 1 (séance 5 bug 1) : 1 anomalie (1 valeur dans un bloc)
- Carte 2 (séance 5 bug 2) : 2 anomalies (2 valeurs dans un bloc)
- Carte 3 (séance 5 bug 3) : 2 anomalies (anomalie 1 : valeur dans un bloc, anomalie 2 : un bloc mal positionné)

Annexes - Solutions : carte 1 (seance5 solution 1) ; carte 2 (seance5 solution 2) ; carte 3 (seance5 solution 3)

Conclusion (5 à 10 min)

- Visualisation des réalisations des élèves